



Ingeniería en Ciencias de la Computación (VIRTUAL)

Lenguajes Interpretados en el Servidor LIS941 G01T

Fase 2

Ing. Felipe Benjamín Acosta Coto

Nombres	Apellidos	Carné	Fotografía
Christian Gustavo	Crespin Lozano	CL060107	
Diego Guillermo	Esnard Romero	ER231474	
Diego Rene	López Martinez	LM231893	
Eduardo Ezequiel	López Rivera	LR230061	

Fecha: 30 de noviembre de 2025

Índice

1. Introducción.....	2
2. Diseño de interfaces.....	3
3. Repositorio y control de versiones.....	4
4. Conclusiones.....	5
5. Referencias.....	6

1. Introducción

La presente fase del proyecto tiene como propósito desarrollar la aplicación web “La Cuponera SV”, una plataforma orientada a la gestión y venta de cupones de descuento en línea. A través del uso de **PHP** y el patrón **MVC**, se implementaron las funcionalidades solicitadas por la empresa, abarcando desde el registro y aprobación de empresas oferentes hasta la publicación de ofertas y la compra de cupones por parte de los usuarios.

Durante esta etapa se fortalecieron los conocimientos prácticos en desarrollo web del lado del servidor, manejo de bases de datos y validación de roles de usuario. Asimismo, se integraron principios de diseño, usabilidad y seguridad en el manejo de datos, asegurando que el sistema cumpliera con los requerimientos establecidos en el enunciado del proyecto y la rúbrica de evaluación.

2. Diseño de interfaces

En esta sección se presentan las principales pantallas del sistema “La Cuponera SV”, desarrolladas para la Fase #2.

Video subido a [Youtube](#) mostrando las interfaces: [La Cuponera SV | Lenguajes Interpretados en el Servidor - YouTube](#)

3. Repositorio y control de versiones

El control de versiones del proyecto “**La Cuponera SV – Fase 2**” se gestionó mediante la plataforma **GitHub**, utilizando el repositorio oficial:

https://github.com/eduardoezequeel/cuponera_LIS_2025

Este repositorio almacena el código fuente completo del sistema desarrollado en **Laravel**, incluyendo controladores, vistas Blade, migraciones, seeders y archivos de configuración. Además, contiene un archivo **README.md** con las instrucciones detalladas para la instalación, configuración de la base de datos y ejecución local del proyecto.

4. Conclusiones

El desarrollo de la Fase 2 permitió consolidar los conocimientos adquiridos sobre la arquitectura MVC y el uso de frameworks en PHP para crear aplicaciones web dinámicas y funcionales. A lo largo del proceso, se implementaron las funcionalidades clave de “La Cuponera SV”, cumpliendo con las necesidades del negocio y garantizando una experiencia fluida para los usuarios.

De manera general, el proyecto contribuyó a mejorar la comprensión sobre la organización de código, la validación de datos y la lógica de negocio aplicada a entornos reales, demostrando la importancia de la colaboración en equipo y la correcta planificación en el desarrollo de software.

5. Referencias

- Atlassian. (2025). *Jira Software – Guía para tableros Scrum*. Recuperado de <https://www.atlassian.com/es/software/jira>
- Beck, K., Beedle, M., van Bennekum, A., Cockburn, A., Cunningham, W., Fowler, M., ... Thomas, D. (2001). *Manifesto for Agile Software Development*. Recuperado de <https://agilemanifesto.org/iso/es/manifesto.html>
- GitHub. (2025). *cuponera_LIS_2025 [Repositorio de código]*. Recuperado de https://github.com/eduardoezequieel/cuponera_LIS_2025
- Laravel. (2025). *Laravel Documentation*. Recuperado de <https://laravel.com/docs>
- Microsoft. (2024). *Git y control de versiones en proyectos colaborativos*. Recuperado de <https://learn.microsoft.com/es-es/devops/develop/git/>
- OpenAI. (2025). *Buenas prácticas de documentación técnica para proyectos académicos*. Recuperado de <https://openai.com/research>
- Pressman, R. S., & Maxim, B. R. (2020). *Ingeniería de software: un enfoque práctico* (8.^a ed.). México: McGraw-Hill.
- Sommerville, I. (2019). *Ingeniería del software* (10.^a ed.). Madrid: Pearson Educación.
- Tailwind Labs. (2025). *Tailwind CSS Documentation*. Recuperado de <https://tailwindcss.com/docs>
- Universidad Don Bosco. (2025). *UIA1 – Lenguajes Interpretados en el Servidor (LIS941): Unidad 1*. San Salvador: UDB Virtual.
- Universidad Don Bosco. (2025). *UIA2 – Lenguajes Interpretados en el Servidor (LIS941): Unidad 2*. San Salvador: UDB Virtual.
- Universidad Don Bosco. (2025). *UIA3 – Lenguajes Interpretados en el Servidor (LIS941): Unidad 3*. San Salvador: UDB Virtual.

- Universidad Don Bosco. (2025). *UIA4 – Lenguajes Interpretados en el Servidor (LIS941): Unidad 4*. San Salvador: UDB Virtual.
- Universidad Don Bosco. (2025). *Ruta de aprendizaje – LIS941 – C02 – 2025*. San Salvador: UDB Virtual.
- W3Schools. (2025). *HTML, CSS & JavaScript Tutorials*. Recuperado de <https://www.w3schools.com/>